

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi sangat penting bagi suatu bangsa, karena keberhasilan dan kemajuan bangsa sangat bergantung kepada pendidikan yang ditekankan kepada penduduknya, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka, mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut Kusuma dan Somarya (2009, hlm. 4) menjelaskan bahwa:

Pengertian pendidikan secara memadai memang kompleks sebab dapat dipandang dari berbagai bentuk aspek unsur, dipandang dari setiap disiplin ilmu, dasar falsafatnya tetapi tidak merisaukan, yang penting adalah makna pengertian pendidikan yang tertuju pada upaya pengembangan sumber daya manusia.

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan sangat berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Menyadari hal itu, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam proses pendidikan, pendidik (Guru) sangat berperan penting, guna menuangkan semua jumlah bahan ajar kepada siswa, selain itu pendidik bertugas membimbing dan membina peserta didik menjadi manusia yang aktif, kreatif dan mandiri. Terkait dengan proses pendidikan, banyak cara untuk mendidik siswa dalam pembentukan karakternya, salah satunya bisa dengan melalui pendidikan jasmani yang bisa mengajarkan banyak hal kepada siswa, diantaranya terkait aspek *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individual secara organik, *neuromuskuler*, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional, di mana pendidikan jasmani mengandung unsur *game* dan *fun*, melalui pendidikan jasmani guru bisa mengajarkan banyak hal kepada siswa, Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada perguruan tinggi, hal ini sudah bisa menjadi angapan dasar bahwa pendidikan jasmani sangat penting dalam proses pendidikan.

Salah satu hal terpenting yang harus dicapai dari pembelajaran pendidikan jasmani ialah siswa mampu melakukan kerampilan gerak dasar dan mampu membentuk karakter anak yaitu nilai-nilai sosial, Menurut Bucher (dalam Rahayu 2013, hlm. 3) menjelaskan bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional.

Sedangkan definisi selanjutnya yang dikemukakan oleh Freman (dalam Rahayu 2013, hlm. 5) menyatakan bahwa :

Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu : beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerakan tubuh. Aktivitas jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas gross motorik dan keterampilan yang tidak selalu harus didapat perbedaan yang mencolok. Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisik ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisik, non-fisik pun bisa di raih seperti : perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif.

Dari pendapat para ahli diatas bahwa dapat dijelaskan pendidikan jasmani adalah proses belajar yang menggunakan aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta nilai-nilai pendidikan dimana banyak menekankan pada aspek-aspek tertentu tak terkecuali aspek sosial, dimana aspek sosial bisa di artikan dengan sikap saling menghormati, saling peduli, jujur, disiplin, berkerjasama dan menjunjung sikap sportif (*fair play*).

Menurut Mahendra (2009, hlm. 10) menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani adalah:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial.
2. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
3. Memperoleh dan mempertahankan kan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
4. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
5. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang
6. Menikmati kesenangan dan kerianggan melalui aktifitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani bisa dengan melakukan berbagai aktivitas jasmani yang mencakup keruang lingkup pendidikan, demi mencapai tujuan yang di inginkan. Implikasinya diharapkan dalam jangka waktu yang ditetapkan, paling tidak pendidikan jasmani dapat diarahkan agar siswa memiliki kebugaran tubuh, kesenangan melakukan aktivitas fisik dan olahraga (gaya hidup yang aktif dan sehat), memiliki prestasi yang sesuai dengan tahapan, dan memperoleh nilai-nilai pendidikan sosial yang diperlukan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka masing-masing.

Namun pada masa sekarang situasi dan kondisi sudah sangat berbeda, dari tidak terdidiknya sikap siswa terhadap guru atau teman sebaya, menjadi perhatian khusus, siswa menganggap ini adalah hal yang sepele, padahal melihat dalam jangka waktu yang panjang apabila siswa terus menerus bersikap seperti itu akan menjadikan siswa sebagai pribadi yang tidak baik dilingkungan masyarakat dan teman-temannya. Dalam hal ini pendidikan jasmani dibutuhkan untuk mendidik siswa untuk menanamkan nilai sosial, diantaranya nilai saling menghargai, saling menghormati dan tidak sportif. Kurangnya pendidikan dan pemahaman tentang nilai tersebut menjadikan anak tidak terdidik perilaku sosialnya, tugas dari pendidik yaitu menanamkan perilaku tersebut dari sejak dini.

Berdasarkan dari situasi dan kondisi yang telah dijelaskan bahwa pendidikan jasmani bisa menjadi solusi alternatif dalam mendidik dan menanamkan pendidikan nilai sosial bagi anak, aktivitas permainan menjadi solusi dalam menanamkan pendidikan nilai sosial tersebut, karena di dalam permainan banyak mengandung unsur *game and fun*, jadi siswa akan melakukan permainan tersebut dengan rasa gembira dan menyenangkan, siswa tidak sadar padahal di dalam permainan tersebut sedang melakukan aktivitas permainan dan gerak, selain itu kondisi lingkungan sangat berpengaruh bagi siswa itu sendiri untuk perilaku anak tersebut, sekolah yang baik adalah sekolah yang mampu menghadirkan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa dan menumbuhkan kenyamanan seolah-olah sedang bermain padahal sebenarnya sedang belajar. Menurut Arikunto (dalam Ariani 1997, hlm. 7) menjelaskan bahwa: 'Eratnya anak dengan dunia bermain maka secara tidak langsung permainan anak dapat digunakan sebagai penentu jalan hidupnya serta membentuk kepribadianya'.

Dari pendapat yang dijelaskan penulis berpendapat bahwa dengan bermain bisa mewujudkan kepribadian anak yang mengarah pada perilaku sosial, dengan cara bermain anak dapat teransang untuk mengembangkan dirinya sebagai sarana dalam proses sosial, dan juga bisa melatih anak untuk berpikir secara rasional, melatih ketangkasan serta melatih anak untuk bertanggung jawab dalam semua aktivitas yang anak lakukan. Menurut Budhisantoso (dalam Dharmamulya 1992, hlm. 14) mengatakan bahwa :

Permainan anak-anak merupakan salah satu sarana kegiatan pendidikan diluar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Anak-anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan sebagai pedoman untuk pergaulan sosial dan memainkan peran sesuai dengan kedudukan sosial yang nantinya mereka lakukan.

Pendapat di atas juga bisa di mengerti, bahwa permainan banyak mengajarkan siswa dalam berbagai hal, Jadi dengan permainan anak bisa mengungkapkan rasa senang dan gembira yang bisa meningkatkan fungsi otak kanan guna mempermudah siswa dalam melakukan aktivitas baik yang bersifat fisik maupun non fisik, permainan ada banyak cabang namun melihat masalah yang dihadapi yaitu untuk membentuk perilaku sosial anak, saya rasa

dengan aktivitas permainan tradisional bisa membantu dalam proses meningkatkan perilaku sosial. Jadi dapat dikatakan aktivitas permainan tradisional sangat cocok dalam proses meningkatkan perilaku sosial anak.

Menurut Uhamisastra (2010, hlm. 1) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah “Permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain’. Permainan tradisional sebenarnya banyak memiliki manfaat bagi siswa, selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga menyehatkan badan. Permainan sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan di rancang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan dan perilaku sosialnya. Salah satu permainan yang cocok untuk pembelajaran penjas dalam meningkatkan pendidikan sosial adalah dengan permainan tradisional bebentengan. Adapun tujuan dari permainan tradisional dalam membentuk karekter anak diantaranya :

1. Menyediakan pengalaman gerak yang menyenangkan.
2. Menyediakan rasa aman secara psikologis dan sosial anak.
3. Menyediakan partisipasi aktif anak untuk berinteraksi dengan teman.
4. Memberikan anak kesempatan untuk tumbuh secara fisik, emosional, spiritual, melalui partisipasi dalam aktifitas bermain.

Permainan bebentengan adalah permainan yang terdiri dari dua kelompok, inti dari permainan ini adalah banyak-banyakan siapa yang berhasil menduduki benteng lawan (dengan simbol meyentuh benteng lawan). Setiap tim akan menjaga bentengnya (bentuk dan benda nya terserah, biasanya tiang listrik, tiang gawang, pohon atau pun bisa di modifikasi oleh guru) sekaligus menyerang benteng lawan, setiap penyerang yang sudah jauh meninggalkan bentengnya, akan bisa di tangkap oleh penjaga atau lawanya, dan jika tertangkap penyerang akan menjadi tawanan dan harus diselamatkan oleh temanya sendiri untuk bermain kembali, kelompok yang berhasil banyak menduduki benteng lawan itu lah yang jadi pemenangnya, Dalam permainan ini benteng berfungsi sebagai area kekuatan pemainnya. Orang yang berada di luar benteng, area kekuatannya akan berkurang karena ia menjauhi bentengnya sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain harus memperbaharui

kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh yang berada lebih lama di luar bentengnya.

Permainan bebentengan banyak mengandung perilaku kerjasama dan *fair play*, dengan modifikasi sesuai pembelajaran pasti dapat dengan cepat dalam mencapai nilai-nilai sosial. Tanpa kerjasama dan *fair play* permainan ini tidak dapat dimainkan dengan baik, di mana kalau siswa hanya bermain sendirian (individu) tanpa ada bantuan dari temanya mungkin permainan tidak akan menyenangkan karena terlalu berfokus secara individu saja, melalui permainan bebentengan siswa dapat mengembangkan kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotor siswa sehingga bisa menumbuhkan perilaku kerjasama, empati, simpati dan toleransi terhadap teman ataupun lawan, adanya proses belajar mengajar dalam permainan ini dan saling membutuhkan satu sama lain, siswa akan mampu berpikir dan belajar dalam kelompok kecil maupun besar, serta mendapatkan pengalaman dalam aktivitas permainan ini dan dari segi aspek sosialnya bisa membentuk. Apabila siswa telah memahami nilai yang terkandung dalam aktivitas permainan bebentengan seperti kerjasama dan *fair play*, di dalam lingkungannya siswa sudah terbiasa menerapkan perilaku yang baik, jadi siswa mampu berinteraksi dalam lingkungannya baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Permainan bentengan membuat siswa menjadi kaya akan bergerak serta memiliki kemampuan untuk bersosialisasi, berkerjasama serta menumbuhkan *fair play*. Sugono (dalam Hawadi 2006, hlm. 81) menjelaskan bahwa: 'Kerjasama adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (menolong, membantu, menghargai dan mengajak) untuk mencapai tujuan bersama'. Memang kerjasama dalam suatu permainan sangat dibutuhkan, permainan apapun pasti menerapkan sistem kerjasama yang baik antar individu dan kelompok.

Dalam pembelajaran sehari-hari kita juga sering mendengar kata sportif (*fair-play*) dalam pertandingan yang paling sering didengar, kalau hanya dengan kerjasama saja tanpa di landasi dengan *fair play* maka bisa dikatakan belum lengkap pendidikan sosial yang di miliki oleh pelaku olahraga. *Fair play* merupakan yang terpisahkan dalam konteks keolahragaan dan permainan. Tujuan hakiki yang ingin di bangun melalui *fair play* adalah menjadikan anak yang memiliki jiwa sportif, karena dengan sportif anak didik lebih berjiwa besar dalam

menghormati dan menghargai teman dan lawan. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa untuk menimbulkan kerjasama dan *fair play*, harus ada suatu interaksi yaitu interaksi sosial dan belajar sosial yang akan menimbulkan interaksi tersebut, proses ini akan membuat siswa mampu berinteraksi dalam melakukan suatu aktivitas. Seperti yang dikemukakan oleh Johnson (1988, hlm. 214) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah: "suatu hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya individu dengan kelompok dan sebaliknya". Serta Menurut teori Bandura (dalam Panen 2005, hlm. 1) menyatakan bahwa: 'Manusia sebagai pribadi yang dapat mengatur diri sendiri (*self regulation*), mempengaruhi tingkah laku dengan cara mengatur lingkungan, menciptakan dukungan kognitif, mengadakan konsekuensi bagi tingkahlakunya sendiri'. Artinya kerjasama dan *fair play* dapat terjadi karena adanya suatu proses interaksi melalui hubungan antar individu yang satu dengan yang lainnya.

Kurikulum 2006 (KTSP) kelas lima semester dua yang standar kompetensi dan kompetensi dasarnya sudah megarah pada peningkatan nilai-nilai sosial, dimana standar kompetensi mengatakan bahwa : mempraktikan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang di modifikasi dan nilai-nilai yng terkandung didalamnya, serta kompetensi dasarnya yang mengatakan bahwa mempraktikan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran. Melihat dari kurikulum 2006 yang sudah menekankan pada pendidikan nilai sosial, pendidik hanya butuh strategi untuk menerapkan nilai sosial itu melalui aktivitas permainan bebentengan.

Seperti apa yang telah dijelaskan di atas bahwa dalam pembelajaran penjas melalui permainan tradisional khususnya dalam permainan bebentengan banyak mengandung pendidikan nilai sosial diantaranya kerjasama dan *fair-play*, terlebih permainan tradisional banyak memberikan maanfaat yang sangat berguna bagi siswa, dibandingkan dengan permainan moderen yang memerlukan banyak biaya, maka permainan tradisional sangat cocok di terapkan dan di jadikan bahan pembelajaran penjas khususnya disekolah dasar. Dari hasil pengamatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk, masih kesulitan dalam bekerjasama dan menjunjung perilaku sikap sportif (*fair play*).

Kegiatan-kegiatan yang bersifat kelompok, khususnya yang bersifat tradisional dan mengandung nilai kearifan lokal masih sangat jarang dilakukan di sekolah tersebut. Kegiatan hanya berkisar pada aktifitas individual dan klasikal di kelas. Realita tersebut apabila tidak segera mendapat penanganan maka dikhawatirkan anak-anak tersebut akan mengalami hambatan dalam interaksi sosial pada tahap pendidikan dan perkembangan selanjutnya, untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan bermain.

Hal ini dipilih karena kegiatan permainan dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Interaksi sosial antar anak juga terdapat dalam permainan tradisional sehingga akan meningkatkan keakraban masing-masing anak yang bila dilakukan secara kontinyu dinilai akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Permainan-permainan tradisional juga dipilih selain karena dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak, permainan ini tergolong sederhana, mudah dimainkan, serta memiliki nilai budaya dan kearifan lokal yang sudah selayaknya untuk dilestarikan.

Permainan Tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan dan terbiasa berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan kerjasama atau sikap kooperatif. belajar di pengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

Belajar sosial dan interaksi sosial yang baik sangat diperlukan dalam mengembangkan karakter siswa. Lingkungan merupakan wadah yang penting bagi siswa untuk belajar berinteraksi dengan orang lain, kerjasama antar individu, tumbuh menjadi dewasa melalui pergaulan yang sangat mempengaruhi tingkah laku dan sikap siswa. Dengan adanya belajar sosial dan interaksi sosial yang baik, guru atau siswa dapat bersosialisasi dengan baik sehingga dapat mencapai



perkembangan diri yang optimal dalam lingkungan sosialnya. Tetapi dalam kenyataannya, tidak selamanya siswa dapat berinteraksi sosial dengan baik, hal tersebut dikarenakan siswa mengalami banyak hambatan dalam proses perkembangan diri di lingkungan sosialnya.

Rendahnya kemampuan interaksi sosial yang di alami siswa ditunjukkan dari perilaku siswa seperti siswa membentuk kelompok kecil yang bisa disebut dengan geng, saling mengejek antar teman, siswa hanya bersedia belajar bersama teman kelompoknya saja, siswa sering memandang kedudukan sosial antara kaya dan miskin, siswa sering berdebat etika berselisih pendapat sehingga menjadikan kelas menjadi gaduh, komunikasi antar siswa kurang baik dan terlihat menggerombol ketika di kelas. Jika dibiarkan terus menerus hal ini bisa menyebabkan siswa menjadi tidak kompak yang nantinya dapat menyebabkan kondisi kelas menjadi tidak nyaman dan sangat mempengaruhi proses belajar dikelas. Teori Bandura dapat dikatakan sebagai *social learning* (belajar sosial), anak belajar dari meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang lain sehingga lingkungan adalah faktor penting yang mempengaruhi perilaku, meskipun proses kognitif juga tidak kalah pentingnya manusia memiliki kemampuan untuk mengendalikan polanya sendiri. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Implementasi aktivitas permainan bebetengan untuk meningkatkan perilaku kerjasama dan fair play dalam pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk Kabupaten Belitung”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Permainan bebetengan adalah permainan yang dimainkan oleh dua kelompok dimana permainan tersebut mirip orang berperang, dan harus menduduki daerah lawan, sedangkan kerjasama dan *fair play* adalah sikap nilai sosial yang dilihat dalam bentuk perilaku seseorang. Dalam penelitian ini ada 2 variabel terikat (Y) yaitu kerjasama dan fair-play, dimana ada 3 indikator dari 2 variabel diataranya kerjasama sikap *fair-play*. Yang ingin penulis teliti dalam

mencari jawaban masalah yang dirumuskan. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan oleh penulis maka dapat dirumuskan :

1. Permainan bebentengan sebagai variabel bebas (X),
2. Kerjasama dan *fair play* sebagai variabel terikat (Y)

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya guru mengembangkan perilaku kerjasama dan *fair play* melalui situasi permainan tradisional bebentengan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk Kabupaten Belitung ?
2. Bagaimana peningkatan perilaku kerjasama dan sikap *fair play* pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk Kabupaten Belitung ketika mendapatkan pengajaran permainan tradisional bebentengan ?
3. Bagaimana interaksi guru kepada siswa dalam mengajarkan kerjasama dan *fair play* melalui pengajaran permainan tradisional bebentengan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk Kabupaten Belitung ?

### C. Tujuan Penelitian

Dalam Penelitian ini penulis ingin mengetahui perilaku apa saja yang ingin dibina melalui permainan tradisional yang bisa dijadikan sebagai pembentukan kepribadian anak dan yang terpenting untuk meningkatkan kerjasama dan *fair-play* siswa melalui permainan tradisional bebentengan, Tujuan yang disusun secara sistematis akan megarahkan penelitian sesuai rencana menurut Sugiyono (2009, hlm. 282).

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana upaya guru mengembangkan perilaku kerjasama dan *fair play* melalui situasi permainan tradisional bebentengan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk Kabupaten Belitung.
2. Mengetahui bagaimana peningkatan perilaku kerjasama dan sikap *fair play* pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk Kabupaten Belitung, ketika mendapatkan pengajaran permainan tradisional bebentengan.

3. Mengetahui bagaimana interaksi guru kepada siswa dalam mengajarkan kerjasama dan *fair play* melalui pengajaran permainan tradisional bebentengan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 13 Sijuk Kabupaten Belitung.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang di lakukan oleh penulis ialah:

##### **1. Secara Teoritis**

- a. Sebagai penguat teori-teori yang sudah ada.
- b. Mengungkap teori baru dan mengembangkan nilai-nilai kerjasama dan fair-play kepada siswa di sekolah dasar.
- c. Mengembangkan pengetahuan guru dalam memodifikasi permainan

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pembelajaran bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif, selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan diharapkan dapat bermanfaat untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional di sekolah dasar.

###### **b. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih untuk meningkatkan pengetahuan pemahaman materi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, serta diharapkan penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan motivasi untuk menyukai permainan tradisional.

###### **c. Bagi Peneliti**

Peneliti dapat mengetahui salah satu alternative pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan modifikasi pembelajaran permainan tradisional, untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam pembelajaran penjas setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

###### **d. Bagi Sekolah (SDN)**

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada pihak sekolah, dalam rangka perbaikan pembelajaran penjas khususnya pembelajaran aktivitas permainan tradisional.

### E. Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

a. Bagian awal, berisi: judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiarisme motto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

b. Bagian isi skripsi, meliputi:

Bab 1 : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan garis besar sistematika skripsi.

Bab 2 : Landasan Teori, berisi tentang teori mengenai pendidikan jasmani, nilai-nilai kerjasama dan *fair play* serta permainan tradisional.

Bab 3 : Metode dan Prosedur Penelitian, menjelaskan tentang jenis penelitian, rancangan penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, fokus penelitian, metode pengumpulan data, keabsahan data, dan analisis data.

Bab 4 : Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab 5 : Penutup, yang berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi.

c. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.